

SPECTRUM

LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

PROBS

EL BOMBERO

MAX

PIEDRO

DOMINO

CAVERNA LUNAR

EL CAPITAN AGUILA

LA GRUA

ROADSTAR

SKI

DECISION DIVINA

RESCATE ESPACIAL

LITERATURA

AUTO

SAVELINE



EXTRA
15 JUEGOS
VACACIONES

Editorial

Llegamos en esta ocasión con un refrescante extra de verano que incluye más programas de los habituales. Como veréis hemos realizado un gran esfuerzo para que podáis disfrutar a tope durante vuestras bien ganadas vacaciones y para ello hemos montado este número que esperamos os llegue a convencer de lleno.

El que este mes saquemos un número extra, no significa que en agosto no vayamos a salir, sino que estaremos de nuevo en los quioscos y librerías con otro refrescante número, aunque no será extra y volveremos al número habitual de programas. No obstante queremos hacer constar que os encontraréis con una nueva sorpresa, que es precisamente el cambio de diseño de portada, así que atentos porque la portada a partir del número 7 será distinta, aunque seguirá llevando ilustraciones de dibujantes nacionales de primera fila. Este cambio se hace simplemente por un sentido estético y no significa modificación alguna en el

contenido de la revista o de los programas, que seguirán conservando su calidad.

En fin, de momento estamos contentos porque los objetivos se van cumpliendo. Ya llega este mes al número 3 la revista que sacamos para Amstrad. En lo relativo a Commodore 64 hemos tenido un inesperado éxito con la publicación de los dos primeros volúmenes de Creator, que se agotaron rápidamente y nos hemos visto obligados a reeditarlos en una segunda edición que ha salido a la venta este mes de julio. En lo relativo a Spectrum publicamos el mes pasado el Especial Deportes y ya se prepara un número especial para próximamente. Finalmente en lo relativo a MSX obtuvimos un gran éxito con el Especial Apuestas y este mes ponemos a la venta un Especial Deportes. Realmente el esfuerzo es grande, pero los resultados nos hacen seguir manteniendo la ilusión intacta. Vuestro apoyo ha sido importante y por ello os damos las gracias de todo corazón.

EDITA

DUPLISON, S.A.
Entenza, 95, 4.^o
Apartado de Correos 36099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16

DIRECTOR

José María Esteban
DIRECTOR TECNICO

Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO

Eduard Benito

ARCHIVOS Y DOCUMENTACION

Cinta Panicello

SECRETARIA DE DIRECCION

Laura Soler

ILUSTRACIONES

Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García, Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Montana

COLABORADORES

José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Terdú

CORRESPONSALES

Rolf Weitzel (Berlín), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (Nueva York), Danielle Faulcau (París)

IMPRESION

Grafos, S.A.
Paseo Carlos I, 157 - Barcelona
D.L. B-450/85

FOTOCROMOS

MC Ediciones

Avda. de Roma, 157 - Barcelona

FOTOCOMPOSICION

Juan Gállego, S.A.

Enrique Granados, 135 - Barcelona

REPRODUCCION DE CASSETTES

Audimicro

Mascaró, 23 - Barcelona

DISTRIBUCION

Coedis

Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces".

Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY.

El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.

Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

¡ATENCIÓN!

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!



Ilustración de Jordi Jaumandreu

JORDI J. JAUMANDREU IZQUIERDO es uno de los nuevos dibujantes barceloneses que puede dar más juego en los próximos años. Sus trabajos como dibujante han sido diversos y van desde los cómics a las ilustraciones para revistas técnicas (tales como "Saber") pasando por la realización de carátulas para video-cassettes. En cómic ha colaborado con "Makoki" (la popular publicación realizada en torno al personaje de Gallardo y Mediavilla), "El Sol de Gracia" o "Arbusto tener Sed", este último era un fanzine que contó con importantes colaboraciones de dibujantes del prestigio de Mediavilla, Gallardo Cifré o Max, además de otros jóvenes como Enric Jardí. Como aficionado al cómic confiesa su admiración por Moebius y Norman Rockwell. En cuanto a los españoles se queda con Montxo Algora, quien reside desde hace algunos años en Nueva York y ha realizado importantes trabajos por tierras "yanquis". Jaumandreu domina varias técnicas, aunque siente cierta predisposición por la técnica del aerógrafo, que últimamente practica con bastante asiduidad. Sus hobbies son dibujar y la música, tanto escuchada como hecha por él, ya que también rasga la guitarra.

HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco vídeo-juegos favoritos en orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indicanos el ordenador que tienes.



ATENCIÓN: Entre todos los votantes del «Hit Games» de este mes (siempre que la carta nos llegue antes del 20 de julio) sortearemos 10 ejemplares del libro «Miguel Ríos: Los viejos rockeros nunca mueren», escrito por nuestro director José María Esteban y publicado por Editorial Martínez Roca. Envíanos tus votos antes del 20 de julio a: **LOAD'N'RUN (HIT GAMES)** Apartado de Correos 36.099 08080 Barcelona

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro «Hit Games», el lote de 5 libros de la colección «La revolución electrónica» («Ordenadores, cómo trabajar», «Robots y ordenadores», «Satélites y ordenadores», «Láseres», «Radio y radar») de Boixareu Editores, ha correspondido a:
ANDRES FERNANDEZ RAMOS
 Avda. Marqués de Jura Real, 32, 2º
 Madrid
ANGEL MOREDA
 Paulina Hamit, 6, 1º
 Valladolid
JOSE MARIA SUAREZ
 Fortuny, 5
 Las Palmas de Gran Canaria
MONTSE OLIVAN
 Pº San Juan, 82
 Barcelona
JOSE VALERO
 Ramon Llull, 13
 Terrassa (Barcelona)
JUAN LUIS VELA
 Fuenlabrada, 10, 1º
 Madrid
ALFONSO PEÑA
 Cura Planelles, 27
 Alicante
MARGARITA LACHAMBRE
 Martínez Maldonado, 46
 Málaga
MERCEDES GARCIA ESTESO
 Labradores, 21, 3º
 San Vicente de Raspeig (Alicante)
CARLOS SANTIAGO
 Panizo, 60.
 Madrid

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro «Hit Games», los dibujos originales de Mediavilla (debidamente dedicados y firmados) han correspondido a:

ISABEL AZPARREN

Torrent de l'Olla, 147
 Barcelona

BEATRIZ MARIA PEREZ

Calderón de la Barca, 40
 Alicante

LUCAS MEDINA

Avda. Guipúzcoa, 118
 Barcelona

RAMON SOLA

San Jorge, 14
 Mollet del Vallés (Barcelona)

CASILDA LOPEZ

Nieto Bonal, 5
 Salamanca

CARMEN GARCIA

Sants, 215
 Barcelona

JESUS JORGE CANALES

Mas Martí, 211
 Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)

ENRIQUE MORENTE

Alvarez Abellán, 23
 Madrid

ANTONIO JOSE PRIETO

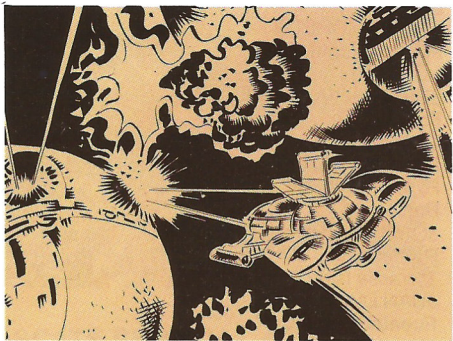
Mesón, 8
 Lucena (Córdoba)

JAVIER ROJO

Asín y Palacios, 44
 Zaragoza

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
3	PITFALL II	ACTIVISION	MSX
4	ROAD FIGHTER	KONAMI	MSX
5	KNIGHT LORE	ULTIMATE	MSX
6	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM
8	WINTER GAMES	EPYX	SPECTRUM
9	ONE ON ONE	VIRGIN	COMMODORE
10	A VIEW TO A KILL	KONAMI	MSX

Juega y



PROBS 48K

La orden del comando supremo de las fuerzas aliadas intergalácticas es terminante: destruir las treinta bases alienígenas esparcidas por la galaxia. Los dos computadores de abordo informan al comandante de todas las novedades y de las posiciones del enemigo.

Pulsando ENTER se viaja por el hiperespacio para ir a combatir.

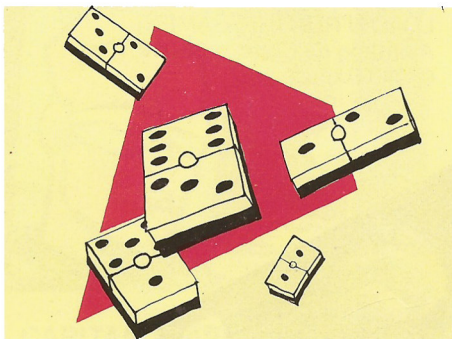
Intenta descifrar las comunicaciones del enemigo.

TECLADO

K =Teclado

S =Juego

P =Combate



DOMINO 48K

Las reglas para jugar al dominó son muy sencillas. Debes procurar quedarte con las menos fichas posibles en pantalla, teniendo que ser colocadas estas en correspondencia numérica, por ejemplo el 5 con el 5, el 2 con el 2, etc.

En caso de que no tengas fichas para tirar, ni a derecha ni a izquierda, entonces pierdes el turno y jugará el spectrum, perdiendo entonces tu ventaja.

TECLADO

J =Izquierda

8 =Derecha

Ø =Confirma tu elección

Q =Pasas de turno



DECISION DIVINA 48K

Tú, como enviado de los dioses de la antigua Grecia, debes conseguir escapar del palacio de Micenas.

Para ello has de encontrar 6 figuras geométricas, distribuidas en 16 salas especiales y llevárselas al guardián.

Tu hermana Electra, mediante breves apariciones en pantalla te ayudará en la búsqueda, pero ten cuidado con tu madre Climenestra porque hará lo imposible por desconcertarte en la misión.

Otros mensajes de ayuda te serán enviados por distintos dioses a lo largo del juego.

Tienes a tu disposición una espada y 7 lágrimas que puedes ir dejando en tu camino para una posterior orientación.

TECLADO

De 1 a Ø Espada

De Q a P =Subir

De A a L =Bajar o dejar lágrimas

De CAPS a SPACE= Izquierda/Derecha respectivamente

SKI 48K

¿Conseguirás batir a los grandes campeones del Ski?

Podrás escoger en el menú el descenso libre o el slalom a tu gusto y...

Para regular la velocidad de descenso usa las teclas:

1,2,3, ó 4.

TECLADO

Z =Izquierda

X =Derecha

AUTO

Como bien sabréis, muchos ordenadores llevan una orden con la cual automáticamente se van editando los números de línea, de diez en diez, consecutivamente, cuando realices tus programas en Basic.

Gracias a esta utilidad, hecha íntegramente en Código Máquina, nuestro querido Spectrum también tendrá la orden AUTO.

No os preocupéis por su extensión, ya que apenas ocupa memoria.

Las instrucciones de cómo usarlo se incluyen en el interior del programa.

Programa realizado por Rafael Cholbi.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también UTILIDADES. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero. Los juegos o utilidades que sean

seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.

Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos nº 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

LA ETERNA GUERRA FRÍA

Seguimos publicando los relatos enviados por nuestros lectores y en esta ocasión volvemos con JOSE VILCHES PALMA de Yiladecans.

La astro-nave de transportes «BUNER V» volaba con una lentitud exasperante en dirección al mayor astro-puerto de carga y descarga existente en todo el Sistema Solar colonizado.

Su tripulación, compuesta por tres hombres y una mujer, estaba deseosa de aterrizar y agarrar con tremenda ansia esos quince días de permiso que precedían a tres meses de intenso trabajo.

Eva, la mujer, técnico en comunicaciones, era morena, su pelo caía en deslumbrante cascada sobre su firme espalda, sus ojos verdes brillaban con una intensidad hipnotizante, vestía con un maillot integral color amarillo, el cual se le pegaba a su escultural cuerpo como si fuera su segunda piel, pidió permiso para aterrizar:

—Aquí astro-nave «BUNER V» a torre de control, cambio —su voz, a pesar de su belleza, denotaba un profundo cansancio.

—Aquí torre de control a astro-nave «BUNER V», codifique datos, cambio.

—Astro-nave «BUNER V», número de referencia 32.002.67, procedencia: Asteroide X-M-A, carga: 5.000 toneladas de acero bruto, destino principal: Astro-puerto de carga y descarga de Nueva York. Horario previsto para arribada: dentro de 6 minutos aproximadamente. Horario previsto para salida: 1 hora después de arribada. Número de tripulantes a bordo: cuatro, datos codificados, cambio.

—Todos mis datos coinciden con los suyos menos uno, Número de tripulantes a bordo, yo tengo cinco y usted me dice cuatro, ¿a qué es debido?, cambio.

—Nuestro comandante el señor Edmon, fue aquejado por la «fiebre espacial» hace cosa de una semana, efectuamos una breve parada en el asteroide clínico «NOLAS-51» y éste fue ingresado urgentemente, cambio.

—Comprendido, al aterrizar junto con la formalización legal que siempre se efectúa, deberá entregar su provisional comandante, los documentos que acrediten la enfermedad del señor Edmon y un certificado de baja obligada, por la cual su comandancia eventual quedará legalizada. Ahora, se le concede permiso de aterrizaje en la plataforma número 22, repito, plataforma número 22, cambio y cierro.

—¿Has oído Peter? —preguntó la morena a su comandante provisional.

El tal Peter era bajito, con el pelo blanco, sus gafas de montura de oro y su sucio mono de trabajo, no semejaba ni por asomo que fuese el actual comandante de la «BUNER V»; en cambio, era un «currante» nato, él desechaba la facilidad de dirigir a un robot en las faenas duras, prefería realizarlas él personalmente, por eso, el comandante Edmon lo nombró en su momento comandante provisional, sin mirar la mayor graduación de Eva, o Charles, el técnico de radares e informática.

—Sí —blasfemó Peter—, jodio los papeleos!

—Aún no entiendo —las palabras de Charles sonaron potentes, a pesar de su delgadez anémica, el técnico en radares e informática poseía un vozarrón capaz de asustar a un ejército de milicianos— cómo le pudo atacar la «fiebre espacial» a Edmon...

—Por favor, Charli —dijo Peter— quieres dejar de una vez ese odio tema, ¡no se habla de otra cosa desde que fue ingresado!, le dio la «fiebre espacial», como en cualquier momento nos puede dar a cualquiera de nosotros.

El piloto rojo del intercomunicador situado sobre el panel donde trabajaba Eva, se iluminó, dando paso a la voz de Sam, el mecánico de la astro-nave, que se hallaba desde hacía más de 30 minutos dando paseos arriba y abajo en la sala de máquinas.

—No...

—No, ¿qué? —preguntaron a trío desde la sala el puente de mando, Eva, Charles y Peter.

—Yo conozco a Edmon desde hace más tiempo que vosotros, el comandante era inmune a la llamada «fiebre espacial».

—Y, ¿por qué no nos lo dijiste antes? —interrogó sorprendido Peter.

—¡Para no preocuparos!, yo, personalmente estuve charlando con el doctor que lo diagnosticó, me reveló que la única causa era que Edmon llevaba más de medio año inyectándose «L.S.D.» y llevaba dos semanas de terrible abstinencia obligada.

Todos quedaron en sepulcral silencio.

La astro-nave taladró la piña de nubes, bajo su morro apareció colosal y preponderante el astro-puerto de carga y descarga de Nueva York; ¡en pleno apogeo laboral!

Súbitamente, las retinas de los cuatro tripulantes se quemaron, el interior de la astro-nave semejó convertirse en un infierno, todo era fuego, dolor, llantos, angustia y muerte.

Desde la torre de control vieron cómo la «BUNER V» se transformaba en cuestión de segundos en una ígnea bola de fuego, ¡mortal de necesidad!, la cual se disponía a caer sobre el mismo centro del astro-puerto. Las alarmas se dispararon instantáneamente... ¡era tarde!

—¡NO! —el estremecedor grito se alzó hasta volúmenes terroríficos, inundó la vacía sala hasta casi hacerla estallar y se fue apagando paulatinamente en forma de eco eterno. La cama sobre la cual se hallaba postrado comenzó a vibrar a causa de su incesante tiriteo, colchón y sábana se hallaban empapadas en sudor frío como el hielo, su cuerpo entero parecía estar deshidratándose tras cada segundo, sus labios de un color morado intenso hacían juego con unas tremendas ojeras, sus ojos se salían de las órbitas, su boca y nariz parecían dispuestas a no dejar de babear.

Edmon miró a su derecha, sobre una mesita vio una jeringuilla con una dosis de L.S.D. y una radio. Con manos desesperadamente temblorosas cogió el aparato de radio y lo puso en funcionamiento:

—«...provocando más de dos mil muertos e innumerables heridos. Investigadores profesionales intentan dar una explicación lógica a la súbita explosión de la astro-nave «BUNER V» en pleno vuelo y cuando se disponía a aterrizar, paralelamente a estas investigaciones, se está buscando desesperadamente al comandante de la «BUNER V», el señor Edmon, el cual no viajaba con la tripulación, al parecer, por un ataque de «fiebre espacial», los últimos informes confirmaban que éste se hallaba en el asteroide clínico «NOLAS-51», al parecer, en el nombrado asteroide jamás fue ingresado el señor Edmon. Por otra parte, el gobierno de los Estados Unidos Terrestres, no descarta la posibilidad de que se trate de un sabotaje por parte del gobierno de la Unión Marciana de Colonos, tal vez, en venganza de...»

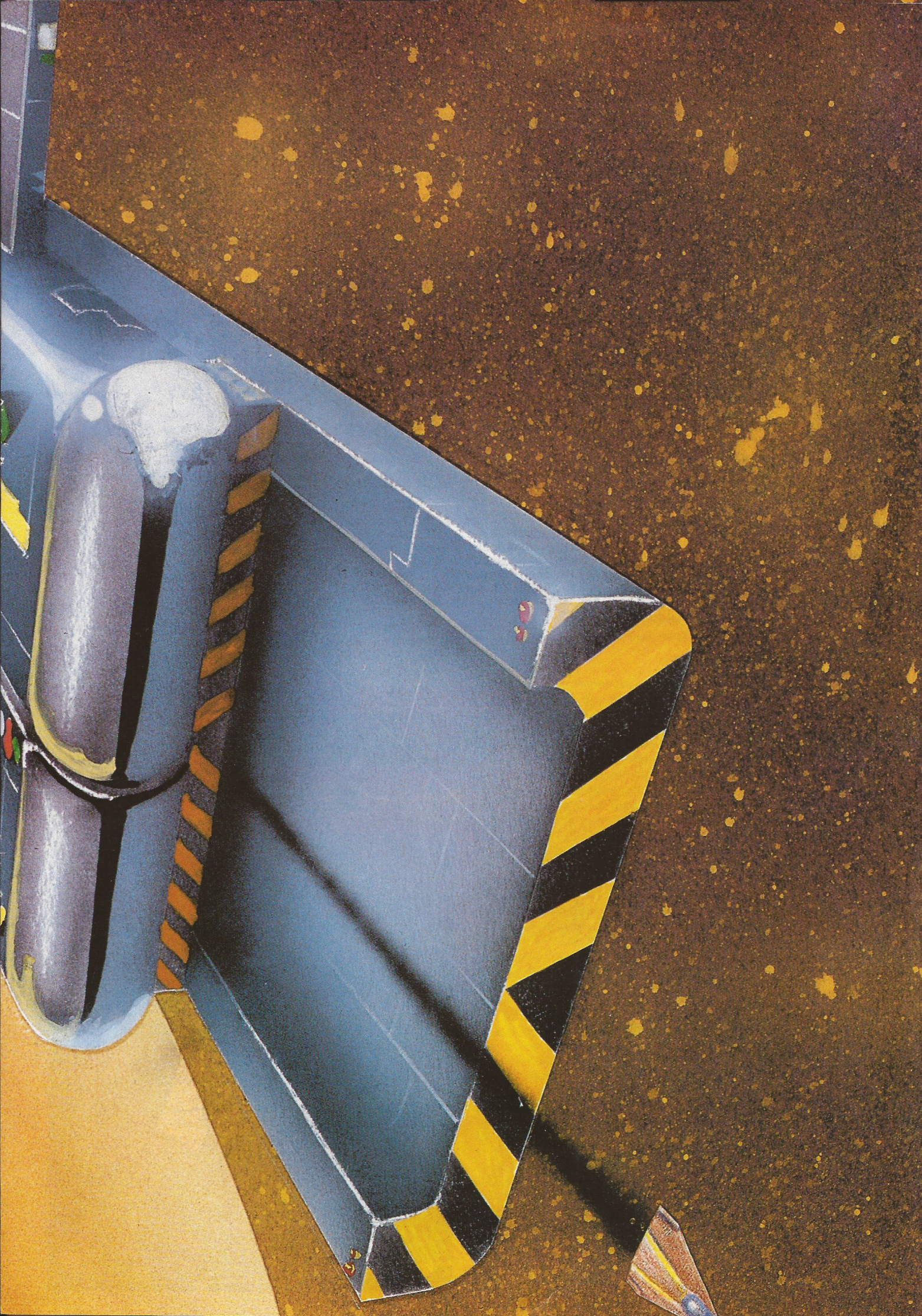
¡Edmon cortó la transmisión!, dejó suavemente el aparato sobre la mesita y cogió la jeringuilla, acto seguido se la inyectó.

Minutos después entraron dos tipos en la sala, ambos eran bajitos, vestidos con uniforme militar de color rojo sangre, ambos tenían el pelo verde en forma de cresta, ambos se acercaron a la cama en donde yacía Edmon, tieso y frío.

—¡Se ha suicidado!, camarada Zaren.

—Sí, camarada Dimitri, el truco de proporcionar a una persona L.S.D. durante medio año sin interrupción y cortar el suministro «de golpe y porrazo», nunca falla, se nos convirtió en un ser sin voluntad, capaz de hacer lo que le ordenáramos por conseguir una dosis más...





L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a Load'N'Run (Shop), Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.



Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.

Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.

El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por Load'N'Run.

Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!

Podrás oír, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum. El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.

Totalmente garantizado por Load'N'Run. Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Camisetas Load'N'Run

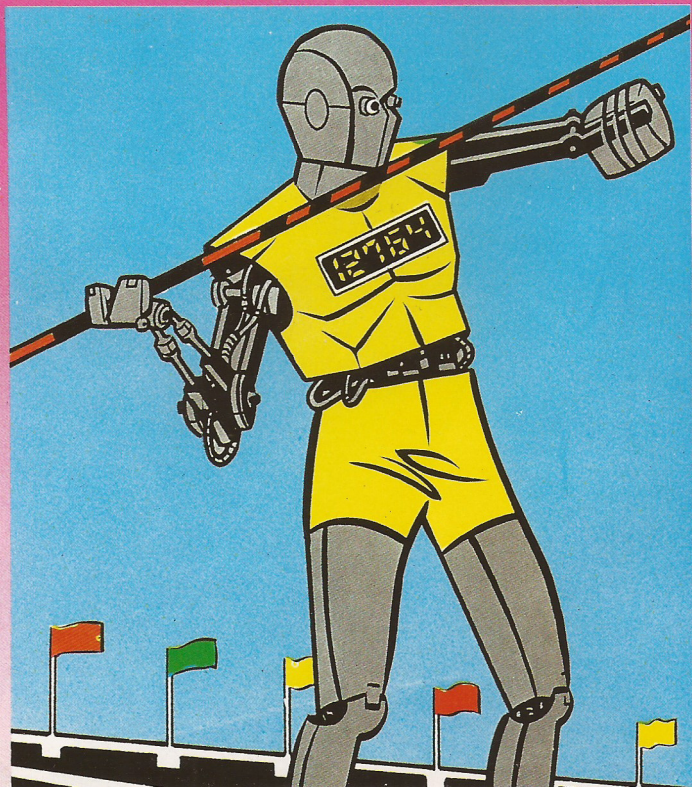
Para todos los que vibráis cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafadas con el distintivo LOAD'N'RUN.

Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.

Distínguese con la camiseta Load'N'Run. Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

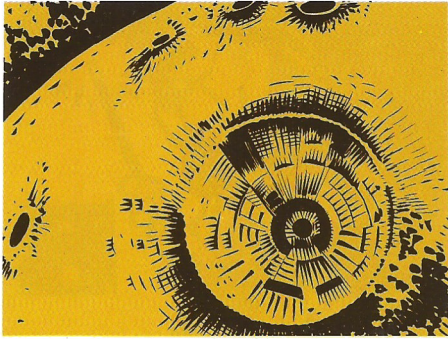
LOAD'N'RUN TE RETA A COMPETIR CON LOS MEJORES PROGRAMAS DE DEPORTES

ESPECIAL MSX
A LA VENTA



LOAD'N'RUN
RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

Aprende



CAVERNA LUNAR 48K

Debes conseguir capturar uno de los topos de la superficie lunar.

El animalito te permitirá abatir alguna de las paredes de las cavernas subterráneas e ir a la búsqueda de 8 llaves que te ayudarán a encontrar el monolito que buscas.

Ten cuidado con los peligros subterráneos, pues hay algunos letales y otros que se encargarán de quitarte las llaves (alquimia) que vayas encontrando.

TECLADO PARA EL ASTRONAUTA

Q a P = Salto

A a L = Fija arpón gravitacional

Z a SPACE = Izquierda/Derecha alternativamente

ENTER = Pausa

TECLADO PARA EL TOPO

Q a P = Salto

A a L = Arpón

Z a SPACE = Izquierda/Derecha alternativamente

LITERATURA

Con este programa, medio juego medio utilidad, podrás conocer la literatura española más importante de los siglos XVIII-XIX-XX.

Una vez cargado nos detenemos en el menú principal: con la opción 1 podremos empezar a jugar; con la 2 podremos variar el nivel de dificultad (el 5 es el más fácil); por último con la opción 3 podrás terminar de jugar.

Si pulsamos la opción 1, veremos que nos hará la primera pregunta sobre el autor de una obra, al cabo de unos instantes y en la parte inferior de la pantalla verás parpadear los números de las respuestas. Pulsa ENTER para parar los números. Entonces podrás poner el número y la fecha si la sabes.

La puntuación viene determinada de la siguiente manera:

— Por acertar el autor con el ENTER: 50 puntos.

— Por acertar el autor con el input: 25 puntos.

— Bonus por 5 respuestas acertadas: 100 puntos.

— Por acertar la fecha: 20 puntos.

Cuando falles terminará el juego.

Programa realizado por Rafael Cholbi.



PIEDRO 48K

Un simpático cavernícola ha perdido a su hembra. Equipado con su ancestral monociclo, la busca, saltando por el terreno y afrontando los innumerables peligros que, en una época antediluviana, le salen al paso, para lo cual puede saltar y agachar la cabeza cuando las circunstancias lo exigen. La dificultad aumenta al alejarse de su territorio conocido.

TECLADO

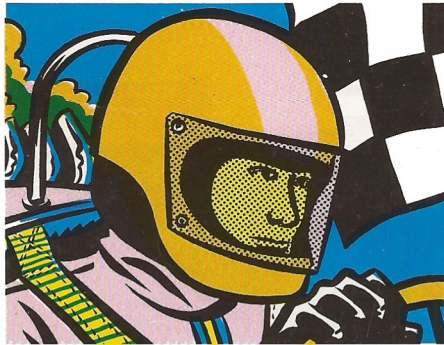
K = Arriba

M = Abajo

W = Derecha

Q = Izquierda

ENTER = Jugar



ROADSTAR 48K

Este es un juego atrevido para todos los amantes de la conducción rápida.

Los ingredientes para ganar son la rapidez de reflejos y, como no, la suerte.

Estate atento a los distintos obstáculos de la carretera y por supuesto a los peatones que se te cruzan en el camino.

La dificultad del juego va en aumento proporcional a lo que avances en él.

¿Te atreves a hacer una carrera con tus amigos?

TECLADO

L = Izquierda

ENTER = Derecha



EL BOMBERO 48K

Poniéndote en su lugar, conocerás el duro trabajo del bombero, siempre luchando contra el fuego y con las diferentes situaciones de peligro que te irás encontrando.

Tu misión consiste en salvar personas y animales que se encuentran en estas situaciones peligrosas. Cuidado con todo tipo de objetos extraños que pueden causar la muerte del esforzado bombero.

TECLADO

1 a Ø = Salto

O = Izquierda

P = Derecha

A = Subir

Z = Bajar

BREAK = Retorno al menú



LA GRUA 48K

Se te presenta en la pantalla un laberinto con un almacenador en la parte baja y una grúa en la alta.

Tu misión es la de ir almacenando en su sitio, cada uno de los barriles que contiene la grúa.

El juego tiene siete niveles distintos, en los que cada vez varía el laberinto.

TECLADO

C = Permite la redefinición de las teclas

S = Inicio juego

E = Cambia la dirección de las puertas del laberinto

(La activación de este comando hace perder un barril)

Juega y Aprende



RESCATE ESPACIAL 48 K

Como su nombre indica, la finalidad de este juego es la de rescatar a un grupo de hombres que se encuentran prisioneros en el espacio exterior. En la pantalla del juego veréis una astronave en la parte superior y a un homrecito en la parte inferior.

Este homrecito puede estar en tierra o a los mandos de un potente cañón láser, con el cual podrá disparar a la astronave.

Después de abatir a la astronave habrá que ir en busca de los compañeros prisioneros.

Una vez realizado esto pasaremos a un nivel superior.

TECLADO:

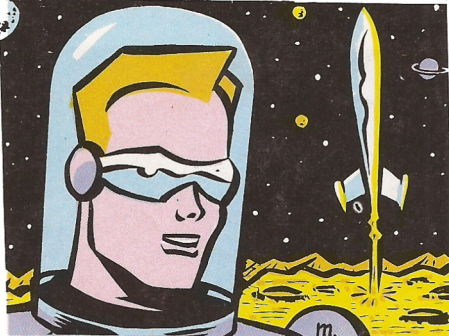
CAPS, X, V, N, SYMBOL: Izquierda.

Z, C, B, M, SPACE: Derecha.

De A a ENTER: Bajar.

De Q a P: Subir.

De 1 a 0: Fuego.



EL CAPITAN AGUILA 48K

Has aterrizado en un pequeño planeta desconocido, frente a un templo espacial formado por nueve pisos.

Si quieres ascender hasta el último piso debes coger el objeto indicado y evitar los demás.

TECLADO

Q = Izquierda

W = Derecha

P = Salto

SAVELINE

Este es un nuevo programa de utilidad con el cual podrás grabarte en cinta, un bloque de programa Basic, indicando la primera y última línea a grabar. Como siempre, todas las explicaciones necesarias te las mostrará en pantalla el programa.

Programa realizado por Rafael Cholbi.



MAX 48K

De paseo con tu perro te encontrarás en una extrema situación: el can tiene poderes mágicos. Tendrás que recoger objetos por donde pases y aprovechar los poderes del can.

Este es un juego donde debes improvisar y aprovechar la magia del perro.

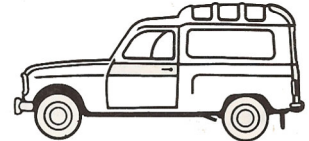
TECLADO

Q = Arriba

A = Abajo

N = Derecha

M = Izquierda



EN SEPTIEMBRE

ESPECIAL SIMULADORES

solo para Spectrum

LOAD'N'RUN

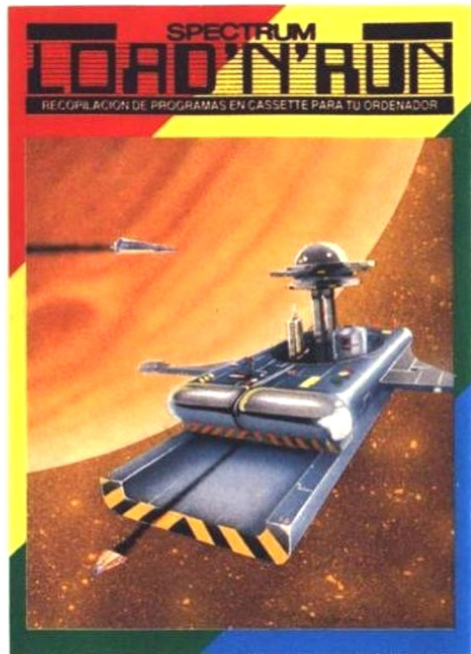


LOAD'N'RUN

PROBS
EL BOMBERO
MAX
PIEDRO
DOMINO
CAVERNA LUNAR
EL CAPITAN AGUILA

ROADSTAR
SKI
DECISION DIVINA
RESCATE ESPACIAL
LITERATURA
AUTO
SAVELINE

LA GRUA

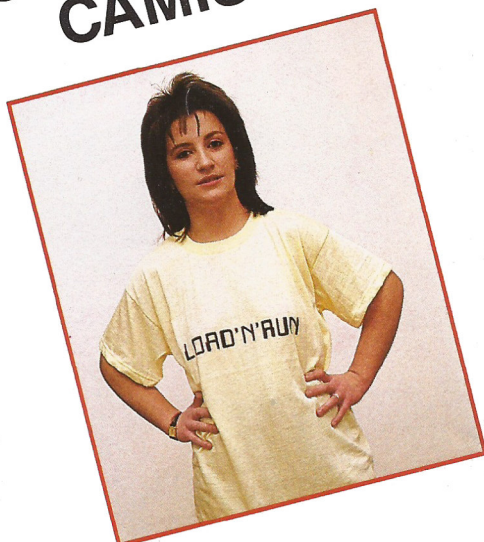


16-48K CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

**REGALAMOS
CAMISETAS**



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R **SPECTRUM** a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

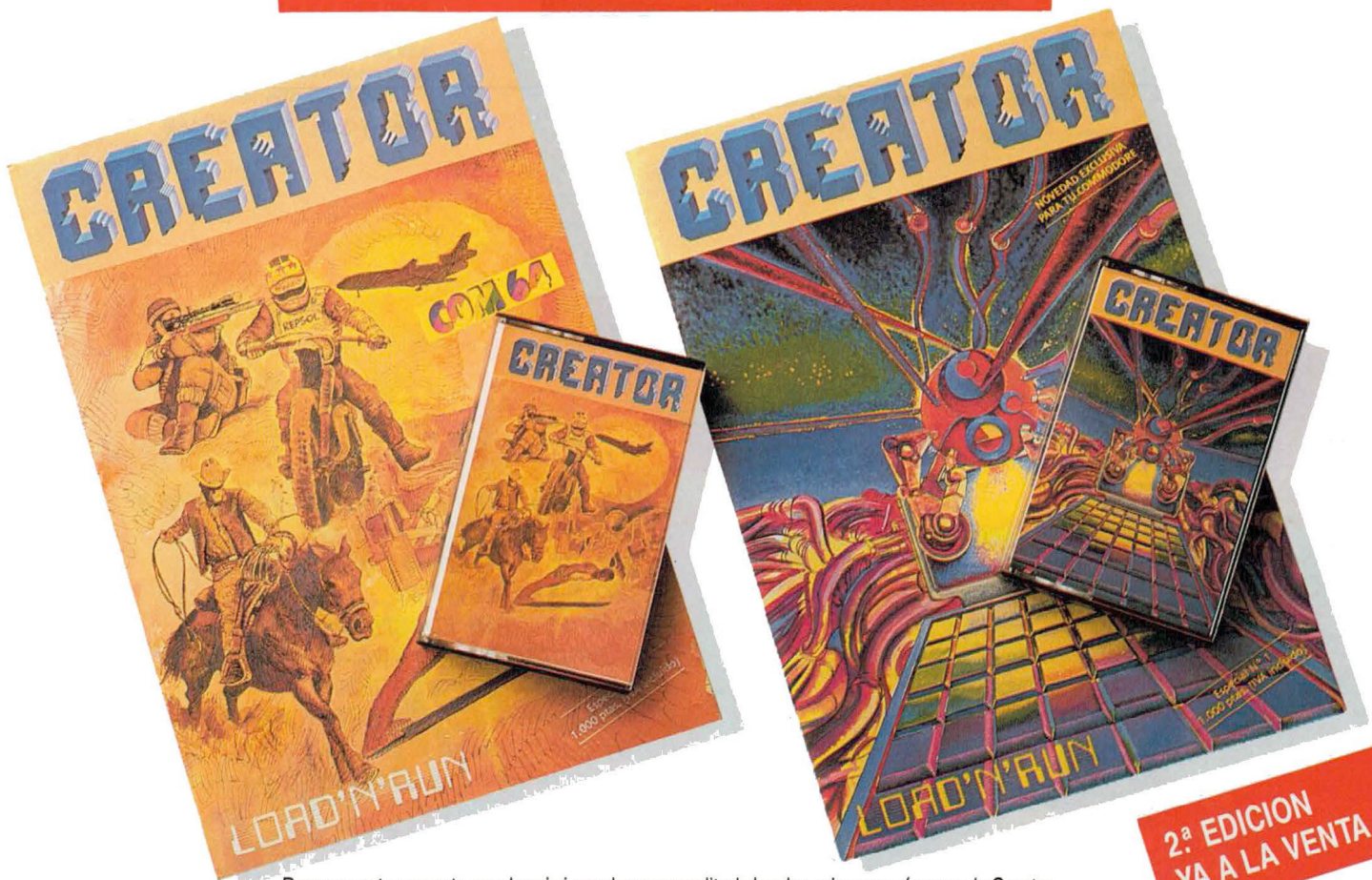
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma _____

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

2ª EDICION
YA A LA VENTA

Load' N' Run

Los Grandes Programas



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnr.run.speccy.org/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM